

COMPUTO MANIAS

SPECTRUM

C64

AMIGA

Nº13 REVISTA MENSAL

OUTUBRO 1990

PREÇO 150\$

(1Cpt) 0.098 inch 2 5mm

S. BEAST 2
FLOOD
VENUS
OP. STEALTH
LASER SQUAD
TIME MACHINE

R. ROAD TYCOON
MURDER

Calisniã: AVENTURA EM PORTUGUÊS

THE TIME MACHINE

EDITORIAL

Olá Computomaníacos! Temos más e boas notícias. Qual querem primeiro? A boa... Sim City já aí está para spectrum! Contávamos apresentar Sim City nesta revista, mas o jogo chegou tarde de mais.

A má notícia... bem, não é tão má como isso! A Computomanias morre aqui! Sim, acabamos, mas só por agora! A razão para isto é muito simples: vamos entrar num novo projecto (não dizemos qual, o segredo é a alma do negócio) que se resultar vai levar a Computomanias bem alto, até ao topo! Se não resultar... voltaremos é claro, desta mesma forma, com alegria e a convicção de que estamos a fazer um bom trabalho!

E é assim, já sabem, escusam de ir à procura dela no próximo mês, que não há Computomanias em Novembro (é pena, a gente sabe que vocês estão todos aí a chorar...).

Mas acabemos com as lamechices e vamos

ao que interessa. As pontuações...:



GRÁFICOS



SOM



JOGABILIDADE



DURABILIDADE



ORIGINALIDADE

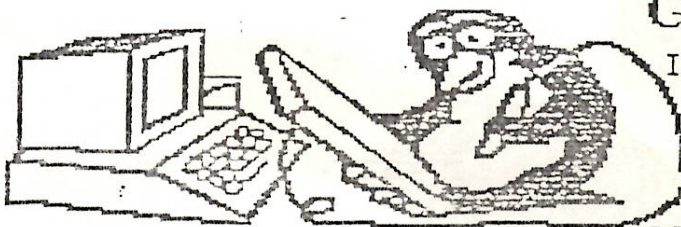


VALOR PELO DINHEIRO-TOTAL

E fiquem já sabendo que nesta revista vão encontrar novidades como Operation Stealth, Time Machine, Venus, Talismã, Shadow Of The Beast II, Murder, Rail Road Tycoon, e como não podia deixar de ser, a habitual visita às Arcades com Racing Hero.

Temos mapas totalmente Computomaníacos para Midnight Resistance e Flood e ainda as dicas do Poke Madness. Tudo isto e mais ainda é o que vão encontrar nesta revista feita por:

Rui Braz, Pedro Corga, Jorge Domingos e Pedro Claro. Até à próxima...



GAME INFORMÁTICA

COMPUTADORES

== SINCLAIR ==

== COMMODORE ==

ZX SPECTRUM 128K +2

COMMODORE 64

ZX SPECTRUM 128K +2A

COMMODORE AMIGA 500

ZX SPECTRUM 128K +3

COMMODORE AMIGA 2000

SINCLAIR PC 200

Sempre as últimas novidades em jogos para:

- SPECTRUM
- COMMODORE 64
- COMMODORE AMIGA
- IEM COMPATIVELIS



GAME INFORMÁTICA

Loja 1 - R. Elias Garcia, 383 D
C. Comercial Babilônia,
loja 10. Tel. 4821431
AMADORA

(junto à estação da CP)

VELHO

NOVO

CRACKDOWN

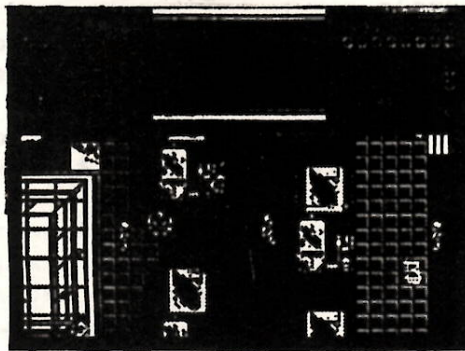
Crackdown vem da US Gold e foi programado pela Arc Development. A acção passa-se no futuro, quando um certo Dr. K tenta dominar o mundo, fim para o qual criou um poderoso exército de róbos. Quem poderá detê-lo? É aqui que o jogador ou jogadores entram (existe uma opção de dois jogadores), encarnando a pele de um agente da UNO. O objectivo é o de desmoronar o exército de Dr. K. Para isso temos, armados com um canhão e uma metralhadora, de encontrar em cada nível três sítios marcados com um "X" e neles depositar uma bomba. Depois de depositar as três bombas o melhor é fugir o mais rápido possível, por uma das duas portas de saída possíveis.

Crackdown é visto de cima, possui um scrolling multidireccional, o que permite aos dois joga-

dores separarem-se e seguirem diferentes caminhos no labirinto, desenhado acima da área de jogo, a fim de colocar as bombas e fugir dentro do tempo limite.

Feitas as contas são 16 níveis de crescente dificuldade e maior labirinto! Um jogo a comprar por apreciadores de jogos de acção com um pouco (realmente pouco) de estratégia à mistura.

PC



OUTRAS VERSÕES

Amiga, Atari St.

C-64

No C-64 o jogo está dotado com gráficos razoáveis e uma música bastante boa durante o jogo. A jogabilidade e a durabilidade estão igualmente a um nível razoável.



79

SPECTRUM

No Spectrum, este jogo já saiu há algum tempo, com gráficos razoáveis e uma jogabilidade e durabilidade bastante boas.

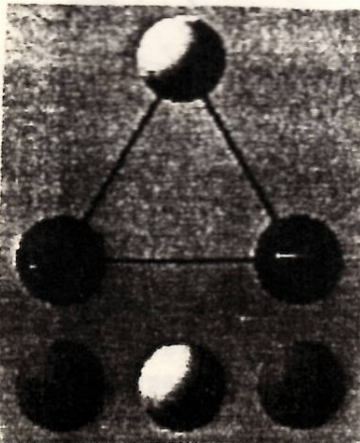


79

E-MOTION

Mais uma produção da US Gold para fechar o Velho-Novo. Trata-se de E-Motion, um jogo bastante original que obriga o jogador a usar a massa cinzenta, através de 50 níveis diferentes que constituem o jogo.

Cada nível contém um número de esferas coloridas e, por vezes, como obstáculo, uma estrutura sólida. É agora necessário obliterar todas as esferas do ecrã, fazendo embater duas



bolas da mesma cor. Se duas esferas de cor diferente colidem, outra esfera mais pequena aparece. Se rapidamente apanhada fornece energia, se não, cresce e vem

aumentar a confusão. Tudo isto e mais o facto de por vezes as bolas se encontram ligadas por elásticos, que dificultam a acção do jogador. E ainda... se ecrã não estiver limpo no tempo limite, as esferas explodem, retirando energia ao jogador. Existem ainda níveis bônus, para arrecadar pontos extra.

Um jogo original e interessante, a comprar por apreciadores.

PC

SPECTRUM

No Spectrum, este já corre há algum tempo. O mesmo que a versão C-64.



89

AMIGA

A mesmíssima história do Spectrum.



91

C-64

Os gráficos e som em E-Motion não são nada de especial, mas não poderiam ser muito melhores, devido ao tipo de jogo. Mas a jogabilidade e durabilidade estão espectaculares. A comprar por apreciadores.



90

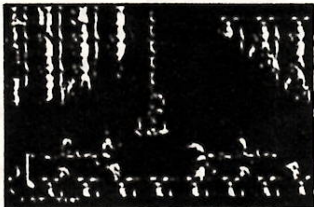
OUTRAS VERSÕES

Atari ST, Amstrad e Pc.

SHADOW OF THE BEAST 2

Não me digam que ficaram surpresos! Afinal era apenas uma questão de tempo para que a Psygnosis produzisse a segunda parte de Shadow Of The Beast, considerado por alguns como o melhor jogo de sempre para o Amiga.

Em Shadow Of The Beast fazíamos o papel de um homem transformado num monstro com grandes poderes, uma máquina destruidora sem vontade própria e preparada para nunca se lembrar do seu passado humano. Mas a memória volta e começamos a cultivar um grande ódio por aquele que nos raptou e empreendemos uma grande luta para reassumirmos a nossa humanidade. Shadow Of The Beast II retoma a história do seu antecessor. Depois da hipotética vitória em Beast I, e depois de retomada a humanidade, o nosso herói lembra-se por acaso de que o malvado Zelek também raptou a sua irmã para a

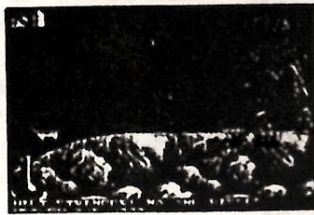


fazer sua escrava. Então, munido-se de uma bola de ferro - pois já não possui os poderes de antes - o nosso herói volta a emprender uma grande luta para salvar a sua irmã.

Talvez o facto de herói não ser mais uma besta explique porque o jogo é tão tremendamente difícil.

O nosso herói mal dá uns passos e lá temos de ouvir a espectacular mas repetitiva música da morte.

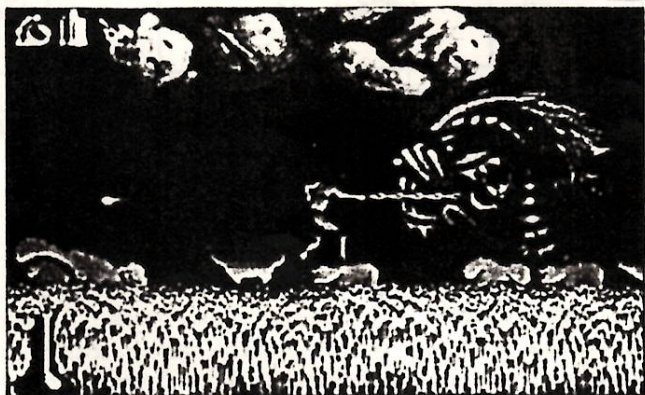
Os gráficos são talvez menos brilhantes do que em Beast I, facto explicável em parte por o jogo se pas-



sar de noite, ao contrário de Beast I. O som está tão bom como aquele do seu antecessor. Mas a jogabilidade perdeu muito, devido a dificuldade.

Vale o dinheiro mas Shadow Of The Beast II não ultrapassa o seu antecessor.







JD



AMIGA

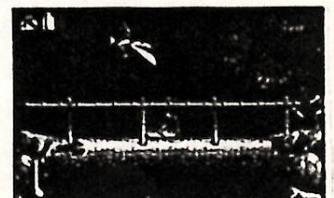
A versão Amiga é uma das melhores (Shadow of the Beast dizia-se um jogo para explorar as capacidades de Amiga ao máximo) e apresenta gráficos talvez inferiores ao 1º Shadow, e apresenta uma música misteriosa (no bom sentido).

Não consegue ultrapassar o 1º, mas é um bom programa. Talvez prejudicado pela excessiva dificuldade. A concluir.

	89		92
	71		75
	88		87

OUTRAS VERSÕES

É provável que SB 2 venha para St e PC. Uma versão C-64 é passível de ser feita.



OPERATION

STEALTH

Neste fantástico jogo de Amiga desempenhamos o papel de um intrépido aventureiro e agente secreto a serviço da CIA: John Glames.

Tudo começou quando, na base aérea de Miramar ao

ser viço da escola "Top Gun", estava a ser testado o F-19 Stealth Fighter.

Vindo não de sabe de onde, um espião infiltrou-se na dita base e discretamente inseriu-se no avião, levantando voo de imediato para fora do país. Advinhem qual foi o

agente escolhido para a difícil missão de resgatar o avião; sim, aqui vi-

ram! John Glames! Depois de algumas informações técnicas com o objectivo de garantir o sucesso da missão, começa a acção propriamente dita, visto que anteriormente se deu a introdução, acompanhada de al-

gumas sequências animadas.

Estamos em Santa Paragua na América do Sul, onde o Stealth foi visto pela última vez. É

de re-ferir que o nosso herói tem al-gu-



mas se melhanças com o lendário James Bond, visto que vai equipado com instrumentos bizarros como um relógio equipado com cordas para alpinismo, uma caneta para derreter fechaduras, o que é possível graças ao ácido que contém, e até cigarros explosivos.

Nas três disquetes que este jogo da Delphine apresenta existem puzzles a resolver de pôr qualquer um com uma dor de cabeça.







É quem conseguir resolver os ditos cujos terá acesso a verdadeira acção como uma perseguição de motas aquáticas...

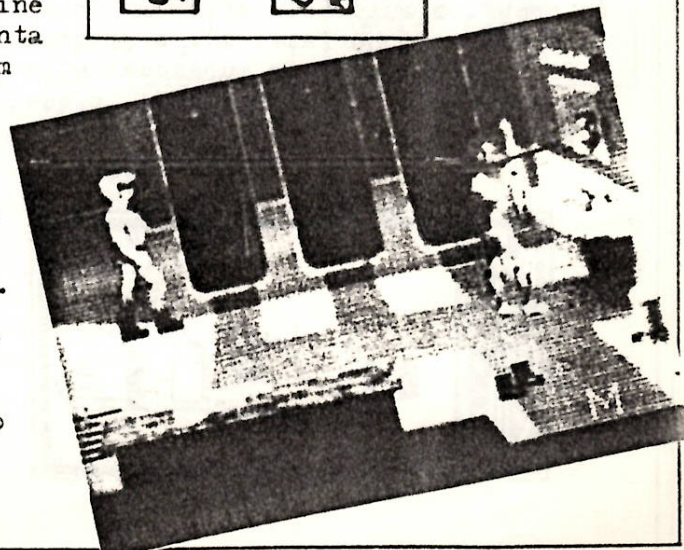
PMC

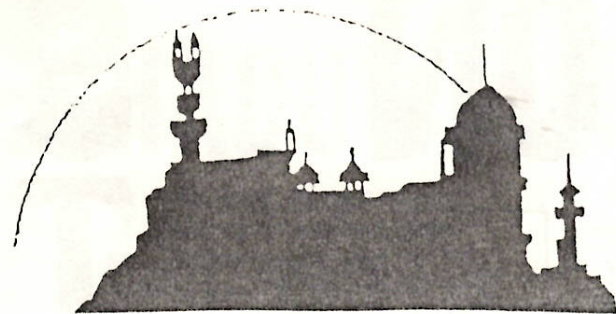
AMIGA

Vai-te preparar para comprar esta jogo pois a sua jogabilidade é óptima e os gráficos igualmente. Tem um som bastante real e variado e merece destaque o facto da acção se desenrolar num sistema que a editora intitulada de "Cinematique System", pois leva o propósito de fazer o jogador sentir-se como estando num filme, evoluindo a história do jogo de acordo com as suas acções.

Se a Delphine voltar a acertar em jogos deste tipo o conselho é só um: não perder!

	93		82
	95		93
	90		94



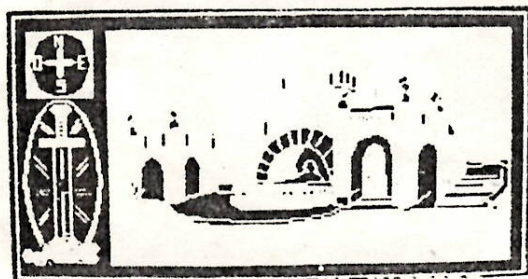


Tali

AVENTURA EM

Se eu disser que Talismã é uma aventura de texto, a maior parte de vocês dirão: "bah, detesto dicionários e piadas estrangeiras". Até concordo com vocês, pois a maior parte das aventuras de texto exigem um alto conhecimento da língua inglesa ou espanhola (além de uma paciência de santo). Mas Talismã ultrapassa isso, pois é uma aventura PORTUGUESA! Sim, ouviram bem, Talismã é português e bem português, consigo ser editado, e é por isso que lhe dedicamos estas duas páginas na nossa revista.

Editado pela Softmail, Talismã é um programa que data de 1987/88 e que foi produzido com o GAC (Graphic Adventure Criator). Como os próprios autores o afirmam (José Antunes e Meutinho Pereira), o programa sofreu muito para ser publicado e perdeu alguma da sua actualidade, o que é pena.



Inicialmente uma brincadeira dos tempos livres, Talismã acabou por preencher 4 blocos no 48K, dos quais 2 acabam de ser publicados (e porque não logo os 4?).

A história é muito original e conta da com muita piada no manual que acompanha a cassette.

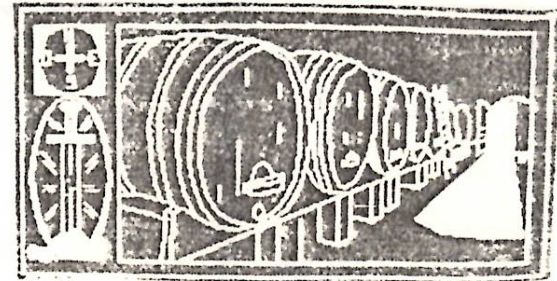
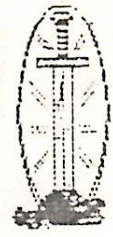
Pelos vistos o Anjo de Portugal, S: Miguel, estava a dormir há já alguns séculos e quando acordou e virou a sua digna cabeça para o reino

Lusitano, apanhou um tal susto que ia caindo da nuvem. Os portugueses, desarrumados como sempre, haviam espalhado por 4 partes o Talismã dado a Afonso I para a protecção a Portugal (ao tempo que o bendito Talismã já deve andar perdido). Sem meias medidas S. Miguel estava disposto a enviar todos os cavaleiros do Graal (e o Indiana Jones se possível) buscar o Talismã e reuni-

lo na Coluna da Luz. Infelizmente 11 cavaleiros foram divertir-se para outros lados e só ficou o nosso herói, não o Indiana Jones, mas um parvo que vai ter que salvar a terra Lusitana - nós! Em cada bloco temos de apanhar 1 peça do Talismã. A linguagem é a mesma utilizada em todas as aventuras, só que em português: apanha, larga, olha, etc. Os gráficos estão bem desenhados e aparecem com muita frequência.

No início desta aventura encontramos num barco sem remos e há que sair dali. Após concluirmos que quem espera sempre alcança, seguimos em frente, preenchemos alguns papéis e metemo-nos em alhadas e problemas

Talismã



PORTUGUÊS!

nunca dantes vistos.
 Talismã é uma boa aventura.
 Está certo que tem alguns de-
 feitos e que já não é nova,
 mas realmente dá prazer jogar
 algo feito em Por_ tugal
 com muito es_ for_
 ço, tra_ ba_
 lho e



dé
 dicação.
 É realmente
 uma pena que só
 dois anos depois de
 concluída esta aventura
 possa (em meia-dose) encontrar
 o público para quem inicialmen-
 te foi concebida. Os autores
 dizem que seriam capazes de fa-
 zer melhor. Pois então vamos a
 ver isso, não com Talismã, mas
 com outra aventura ainda me-
 lhor, talvez quando Portugal
 deixar de ser mercado pirata.

Quem quiser aventurar-se
 com Talismã (e olhem que é uma
 boa ideia) vai ter que contac-
 tar a SoftMail, a entidade que
 editou Talismã (palmas para
 eles) e cuja morada é: Soft-
 mail - Apartado 151 2726 Mem-
 -Martins. O conjunto (cassete
 com dois blocos e manual) cus-
 ta 400\$00, culpa do manual sem
 o qual não irão longe (até com
 ele duvido que cheguem lá

adiante). Bem, o conselho é
 só um: comprem! Porquê? Por-
 que é bom, é português e por-
 que as 2 outras partes da aven-
 tura serão lançadas apenas se
 as 1ªs tiverem algum sucesso.
 Mas o mais importante (e repi-
 to) é o facto de ser português,
 porque se gostam de aventuras
 porquê comprar inglesas ou es-
 panholas das quais não perce-
 bem nada? E ainda por cima,
 por vezes a aventura não vale
 nada! Comprem em português que
 o nosso software bem precisa
 de uma ajudinha e apoio. As no-
 vas iniciativas deviam ser sem-
 pre bem recebidas.

Talismã é um passo em frente,
 corajoso, tal como a Computoma-
 nias (e desde já agradeço a to-
 dos os que nos têm apoiado) e
 ambas necessitam de mais apoio
 se não quisermos acabar a to-
 mar chá e a fazer piadas sobre
 o Manchester UTD enquanto o
 Big Ben não cai.

Só mais uma coisa: é claro
 que Talismã é só para spectrum,
 mas talvez daqui a alguns anos
 (comprem português, não se es-
 queçam) nos possamos deliciar
 (não comam as cassetes ou dis-
 quetes) com programas portu-
 gueses, feitos por portugueses,
 em portugal e em português,
 para todos os computadores no
 mercado. Esperemos que sim.

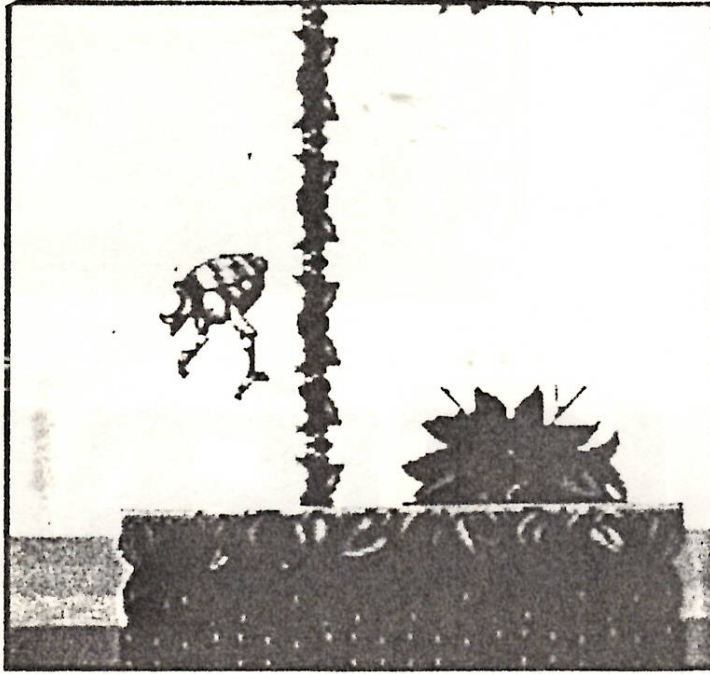
JD

SPECTRUM

Já está tudo dito:
 uma boa aventura,
 em português. A ú-
 nica coisa a dizer
 é comprem, comprem
 português.

Pena que seja só
 em Spectrum. Mas
 não sejamos demasia-
 dos exigentes. Por
 agora teremos de
 nos contentar com
 as capacidades grá-
 ficas do Spectrum.

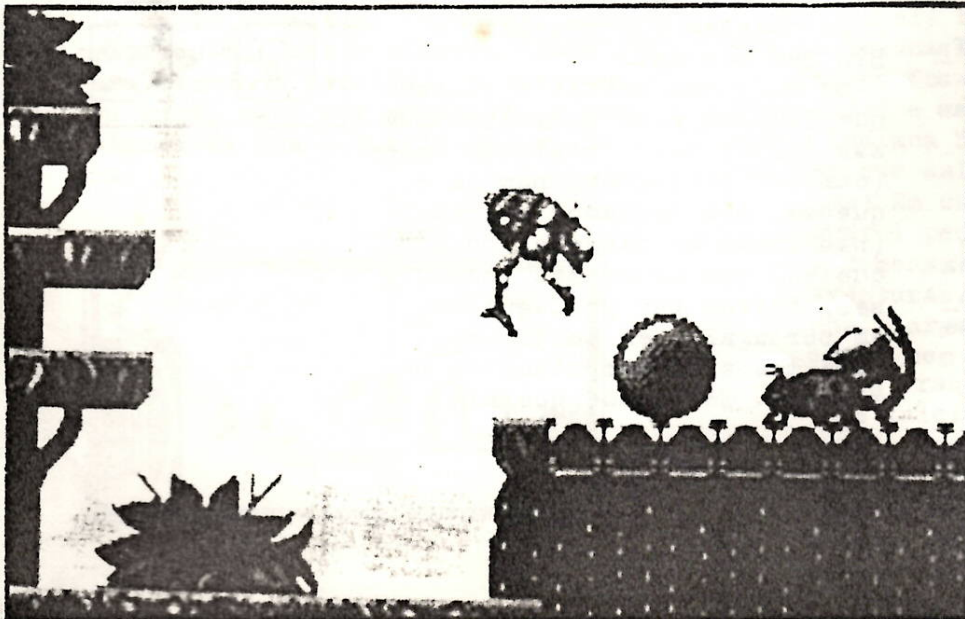
	80		n/ há
	86		88
	90		86



Terra... por incontáveis milênios uma floresta de vida numa enorme galáxia. Mas no espaço de poucos séculos, o Homem arruinou o paraíso criado para ele. O rápido crescimento demográfico levou a necessidade de um aumento de campos destinados à agricultura, que por sua vez provocou o uso de demasiados pesticidas que rapidamente mataram inúmeras espécies de insetos e que devastaram grandes florestas que provocavam a chuva. A Mãe-Terra estava a combater uma batalha há muito perdida. O final era inevitável... Num acto de desespero, um grupo de cientistas decide

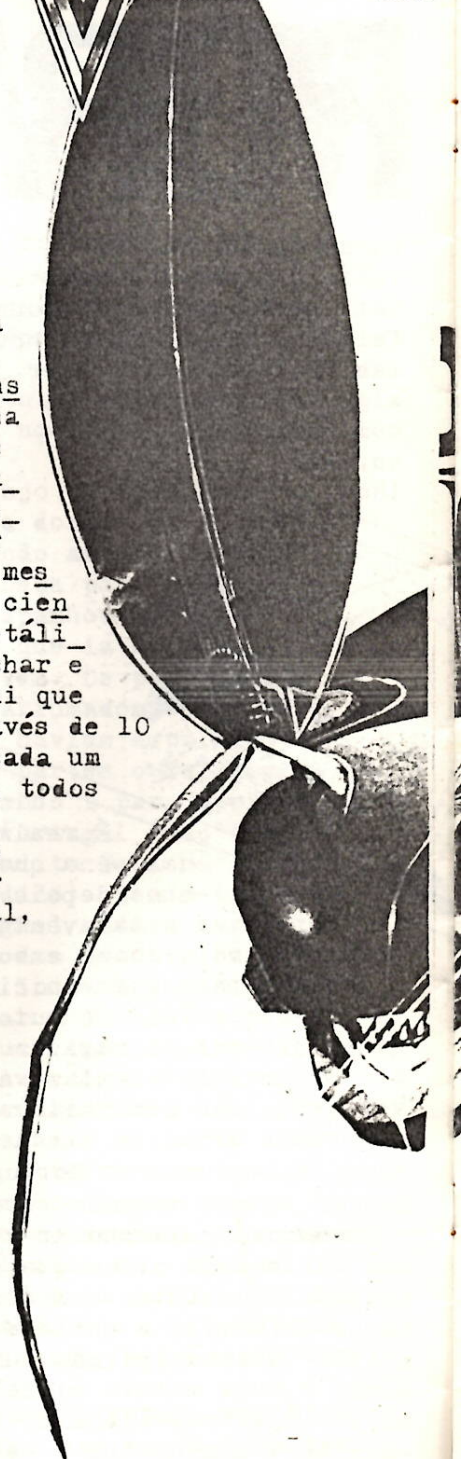
construir uma máquina cibernética destinada a equilibrar a balança ecológica. Mas um erro na sua construção causou com que essa máquina fosse programada para matar todas as criaturas vivas e todas as poucas manchas florestais ainda existentes no nosso planeta. Qualquer coisa terá de ser feita... e foi mesmo! Para corrigir o seu erro, os cientistas criaram uma super-mosca metálica, denominada Venus, capaz de achar e eliminar todos os mutantes. É aqui que tu entras, controlando Venus através de 10 níveis de scrolling horizontal, cada um fazendo parte de uma das 5 zonas, todos jogados contra o tempo.

Venus é dotado de um poderoso e potente canhão, capaz de disparar 6 tipos diferentes de tiro: normal, big-shot, 3 way, mortar, beam-up e 4 way, começando com o normal



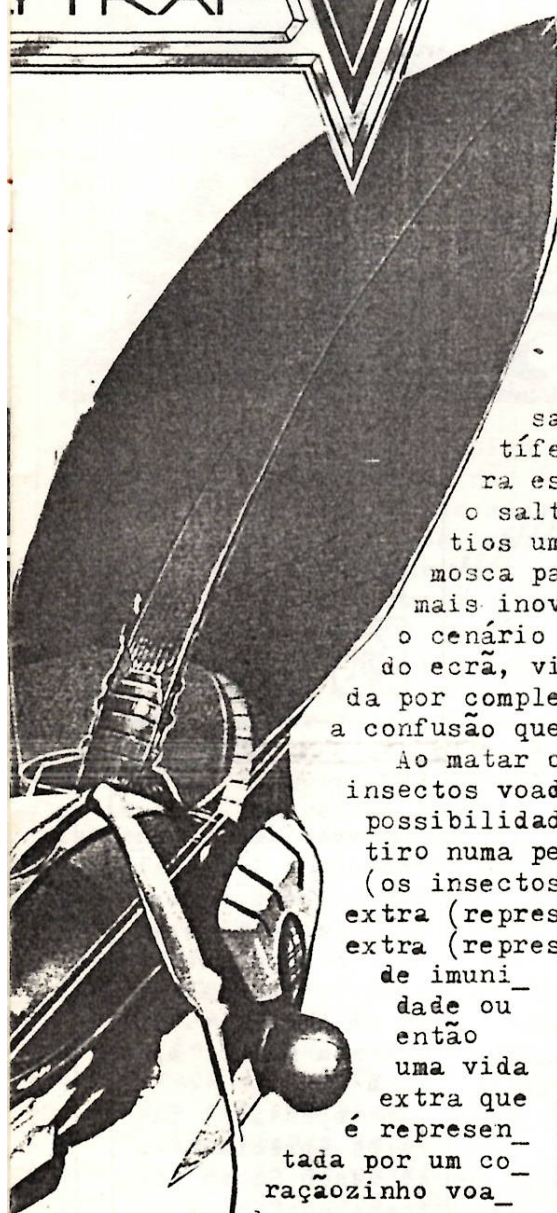
VENUS

THE FL



VENUS

FLYTRAP



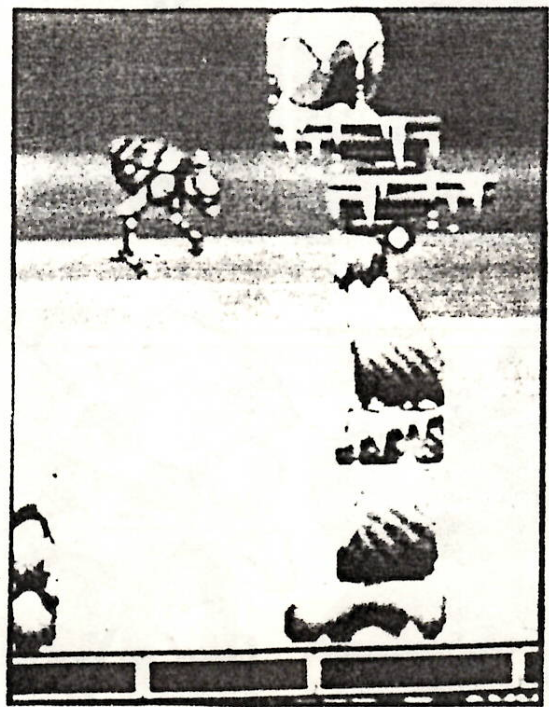
OUTRAS VERSÕES
 ST. Não estão planejadas versões para os 8 bits, pois a memória não chega...

e, à medida que vai progredindo no jogo e apanhando objectos, o tiro vai passando para big-shot, 3 way, etc. Mas todos, à excepção do normal, têm munições limitadas, que podem ser apanhadas pelo caminho, matando vários animais.

No início do jogo possuímos três vidas, cada uma dividida em quatro partes, sendo o contacto com os animais uma excelente forma de perdermos a energia de cada vida. Venus, apesar de ser uma mosca, possui um morífero salto, via por vezes usada para escapar aos inimigos. Para ajudar o salto de Venus existem em certos sítios umas setas que impulsionam a nossa mosca para o alto do ecrã. Aí se dá o mais inovador e interessante deste jogo: o cenário inverte-se, passando para o topo do ecrã, virado ao contrário, facto que muda por completo os controlos do joystick, com a confusão que se pensa evidente.

Ao matar os seus inimigos, todo o tipo de insectos voadores e rastejantes, Venus tem a possibilidade de apanhar objectos dando um tiro numa pesada esfera de metal que estes (os insectos) deixam no chão, como energia extra (representada por uma pilha), tempo extra (representado por um relógio), escudo de imunidade ou então uma vida extra que é representada por um coraçozinho voador, e que, se não for apanhado rapidamente, desaparece em poucos segundos.

Quando os dois níveis que constituem uma zona, podes voar num nível bónus e podes aí apanhar mais poder de fogo e energia. De facto, Venus The Flytrap, é um jogo a não perder. Vejam os códigos...



AMIGA

Quem diria, hem? A Gremlin fazer esta maravilha! É certo que esta editora já tem feito jogos bons, mas não tão bons assim!

Os gráficos estão excelentes a todos os níveis e mesmo nos níveis bónus, que resultam num belo tiro-deles.

Tudo está desenhado pormenorizada-mente, dando um espectacular aspecto ao jogo. O som está espectacular, quer no bloco de apresentação, quer durante o jogo, incentivando o jogador a jogar, jogar e não parar! Quanto à jogabilidade e durabilidade, estas são altíssimas pois o jogo não é difícil, mas também não facilita! Muita originalidade também, não fosse aquele apontamento do inverter de cenário, o que é, sem dúvida, espectacular e inovador.

Nota total, essa dispensa comentários, bastando a mim avisar: Venus é brilhante e todos os possuidores do Amiga devem levar as duas disquetes para casa. A não perder, a não perder... BZZZ!!!

	94		95
	94		94
	92		94



LASER SQUAD

EXP. KIT 1

Depois do sucesso de Laser Squad, novos cenários foram imediatamente preparados para os estrat

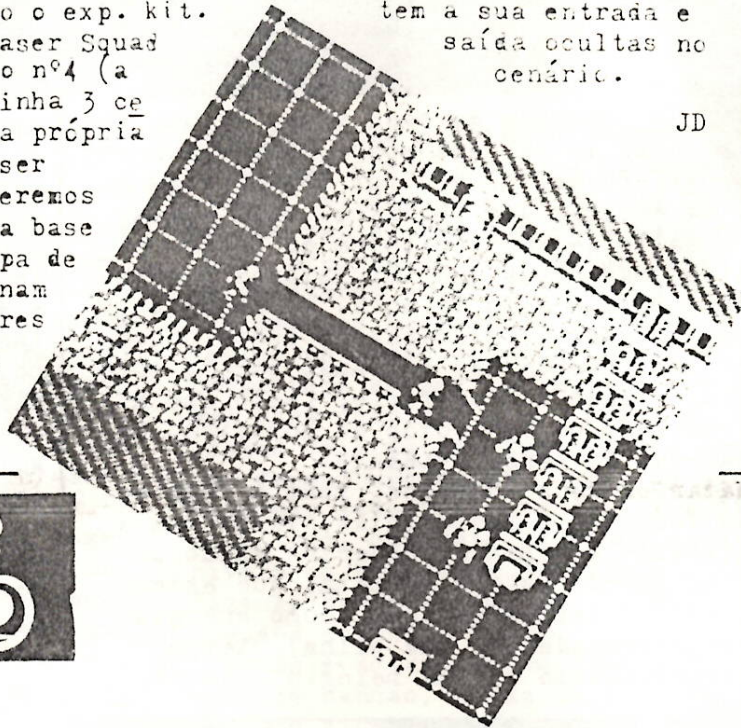
te preparados para os estrat

gos da equipa laser. A primeira dessas expansões inclui dois cenários e só pode ser usada (tal como o exp. kit. 2) se se tiver o Laser Squad original. O cenário nº4 (a cassete original tinha 3 cenários) passa-se na própria base rebelde da Laser Squad. Desta vez teremos de defender a nossa base de uma poderosa equipa de droides que tencionam destruir os reactores (core) ou matar todos os ocupantes. Entre os droides destaca-se o

o battle droid, que possui uma forte arma e se encontra altamente blindado. O cenário passa-se num estranho planeta em que temos que fazer chegar um "security device" ao outro lado de um vale repleto de inimigos. O "security device" é uma peça importantíssima para a Laser Squad, dela dependo a sobrevivência do grupo.

Na parte inferior do ecrã encontra-se um labirinto que tem a sua entrada e saída ocultas no cenário.

JD



LASER SQUAD

EXP. KIT 2

O 2º exp. kit. tem na minha opinião mais qualidade do que o 1º.

No cenário nº 6 controlamos a 4th Brigade dos Rebeldes, que tem como missão recapturar a "stardrive", um dispositivo de controlo da nova casa rebelde, que foi roubado por mercenários intitulados "os engenheiros". A nossa missão é recuperar a stardrive e regressar ao começo. Os engenheiros estão dentro dum complexo cujas portas só cedem a um "Las-Cutter". A parte exterior é protegida por droides.

O cenário nº 7 é quanto a mim um dos melhores, senão o melhor de todos. Trata-se de um teste estratégico

passado numa base de gráficos semelhantes à "Moonbase Assault". A inovação está no facto de aparecerem reforços para substituir as baixas inevitáveis. Estes reforços podem chegar ao número de 74 para ambos os lados. O inimigo está munido de um droides blindado, armado de um autocannon, muito difícil de eliminar.

JD



battle droid, que possui uma forte arma e se encontra altamente blindado.

O cenário

SPECTRUM

Esta 1ª exp. kit. tem gráficos originais e muito coloridos, o que provoca uma confusão terrível. Há agora mais a fazer do que matar inimigos (abrir baús, apertar chaves) o que torna a acção mais estratégica. Estes 2 cenários são um verdadeiro desafio estratégico pois até no 1º nível estamos em nítida desvantagem. A comprar por apreciado rec de Laser Squad sem dúvida alguma.

	79		82
	86		90
	88		85

SPECTRUM

Um desafio surpreendente!

As armas são completamente diferentes (o mesmo se passara parcialmente no exp. kit. 1) sendo a melhor arma a MK-2.

Indispensável para os apreciadores de Laser Squad (seremos quase todos!)!

	84		82
	87		93
	88		90

A história deste jogo resume-se ao seguinte (se se pode chamar resumo a este testamento que muitos não terão a paciência de ler):

O principal protagonista deste jogo é Quiffy, uma simpática criatura verde com barbatanas,



cauda e franja, com um umbigo que parece uma torneira; não é o exemplar herói cheio de músculos a que nos habituamos, mas é ele que vamos encontrar nesta violenta história animada.

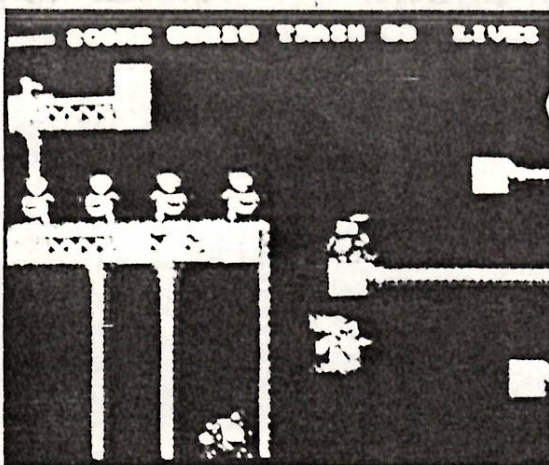
Quiffy está sarilhos que se vão aprofundando cada vez mais. A sua residência subterrânea foi invadida por Vangs, mutantes que herdaram o seu ódio pela espécie de Quiffy há já muito tempo e que gostam particularmente de os esquecer e transformar a sua pele em artigos de moda. Para complicar mais as coisas os misteriosos Taps de Wrath juntaram-se aos Vangs para inundar as caves da residência de Quiffy com o propósito de o eliminar, acabando com a raça de Quiffy.

A fuga é o seu plano, algo conseguido apenas depois de transportas as 42 cavernas existentes na cave. Para isso temos de subir paredes, nadar nas caves já inundadas, a fim de recolher todo o lixo para ali deixado. Como se isto não bastasse os Vangs ocuparam muitas cavernas e entrepõem-se entre nós e o sucesso desta intrépida missão. Felizmente os antepassados de Quiffy (os Blobbies), por

detrás da sua inofensiva aparência, colocaram poderosas armas espalhadas por todas as caves. Certo tipo de Vangs aniquila Quiffy apenas pelo toque. No entanto, face a este arsenal, tornam-se inofensivos. Entre as várias armas contam-se granadas, bombas-relógio, boomerangs, shurikens e lança-chamas (e ainda diziam que esta espécie era inofensiva!).

Além de todo o arsenal referido, existem também outros tipos de objectos espalhados pelo chão e que são muito úteis. Dão-nos poderes especiais e na sua maioria são poções bebíveis que produzem, quer no nosso personagem, como nos Vangs, efeitos surpreendentes.

Existem, ao longo do jogo, alavancas que nos dão acesso a passagens e salas secretas, o que dá um toque de mistério e "suspense" ao jogo. Existem ainda efeitos como balões que elevam Quiffy no ar e paraquedas que impedem o nosso



personagem de dar desastrosos tombos.

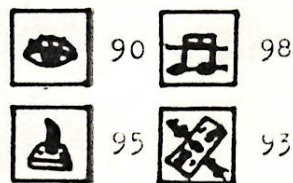
Um bom argumento, conjugado com aventura emocionante. Um grande jogo!

PMC

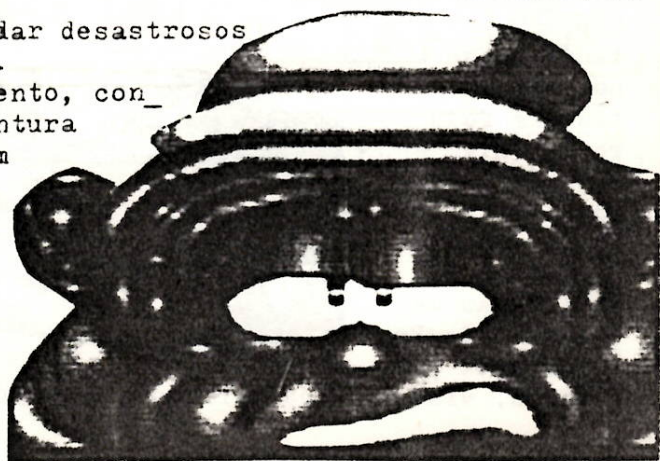
AMIGA

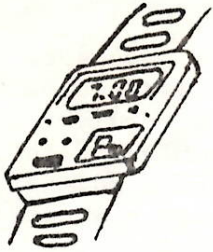
Este jogo é em qualidade comparável a Populous e Dragon's Breath, embora a sua maior rapidez e acção se já muito superior tornando-se assim um dos jogos mais jogáveis deste mês. A Electronic Arts apostou num jogo vicioso e muito emocionante que nesta versão tem efeitos impressionantes quer a nível gráfico como a nível sonoro. Desde as formidáveis explosões laser passando ao efeito sonoro de bombas e granadas, o som contribui para o humor e atracção do jogo. A juntar a isto existem armadilhas e passagens secretas que fazem do jogo um labirinto de emoção e surpresa.

Com recheio de emoção, cobertura de acção e surpresa e com receita de riso e bom humor, um jogo a não perder mesmo!!!



FLOOD





TIME MACHINE

Lembram-se de Rafael Cecco? Pois sim, o criador dos legendários "Cybernoid" e "Stormlord" volta atacar e desta vez juntamente com Mev Dincs pela equipa da Vivid Images. Time Machine é o nome do jogo e promete muito; começamos pelo impressionante

to: quando um professor, meio maluco e com tendências para doído varrido, de seu nome Patt, inventa uma curiosa máquina de viagens com destino ao passado, não sabe

os sarilhos em que se vai meter. Isto porque quando testa a dita máquina numa visita ao passado, um grupo de terroristas bombardeia-a, destruindo-a e prendendo o professor 10 milhões de anos antes de Cristo. Felizmente o prof. Patt leva para o passado 4 "sementes" do tempo que o ajudarão a regressar ao futuro para que ele impeça a bomba que o havia prendido no passado

de explodir. Neste quebra cabeças do tempo tudo parece fácil, mas não é assim, pois o prof., estando preso no passado não tem futuro definido e terá de evolucionar a Terra através de 5 Eras que se lhe vão deparar. Cada Era é composta por 5 ecrãs, vistos



terá de completar certas tarefas em cada zona, apanhando e deitando fora "itens" de forma a colocá-los numa forma correta e para isso o prof. que nós controlamos pode avançar ou recuar no tempo através do sistema portátil espaço-temporal (as 4 "sementinhas" do tempo, lembram-se?). Começamos na Era Pré-

-histórica e temos de, resolvendo

uns puzzles com itens,

fazer com que a Era Glaciar apareça, depois a Idade

de da Pedra, depois a do

Ferro e finalmente , a Idade

actual. Parece fácil mas

não é, caros amigos

computomaniacos,

pois há que jogar

computomaniacamente

para chegar à actuali-

dade (isto falando em

linguagem computomani-

ca) porque por vezes os

puzzles são difíceis e te-

mos de voltar atrás novamen-

te para recolhermos um item

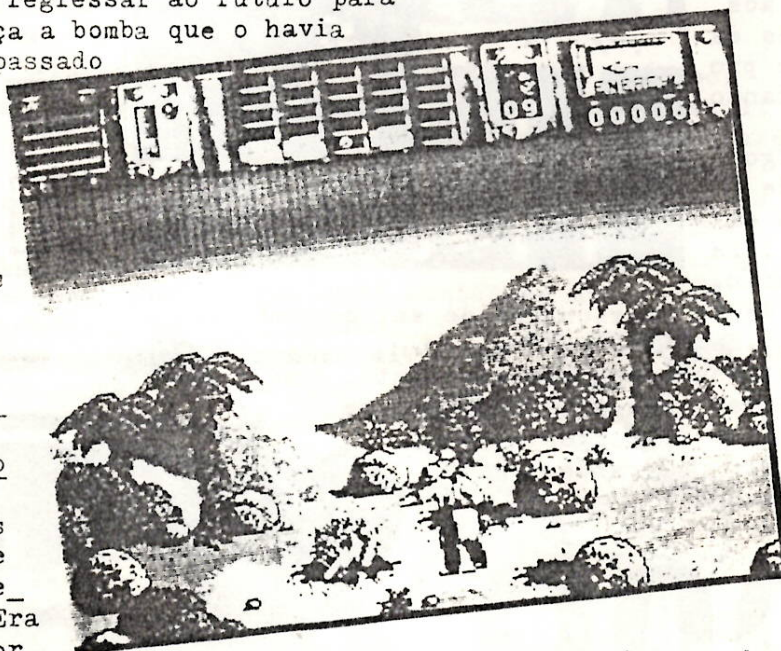
que faz falta na era em que

estávamos. Assim podemos dizer que

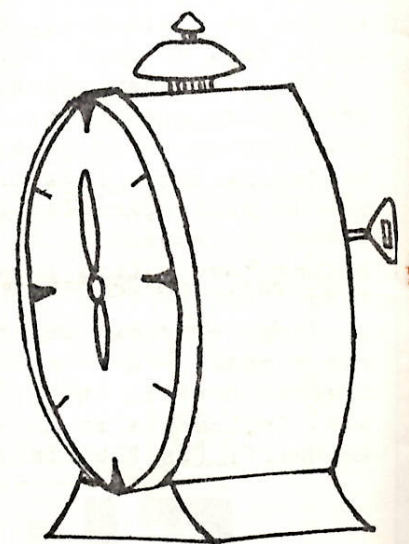
para que o futuro permaneça intacto

há que regressar constantemente ao

passado (complicado, não?).



na horizontal ; o prof.

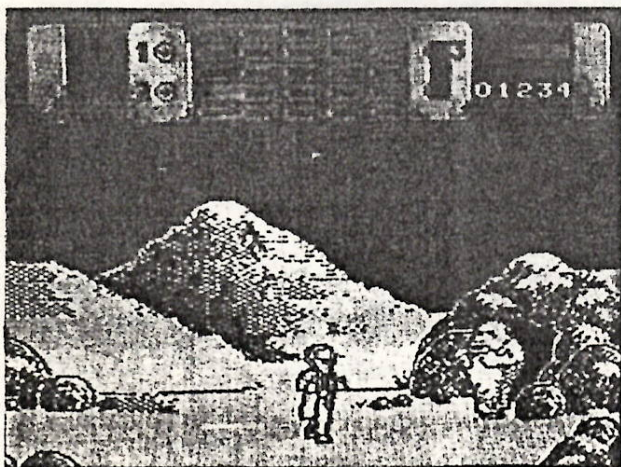
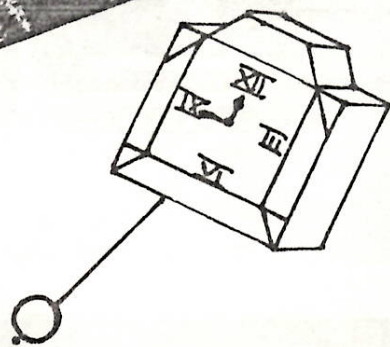
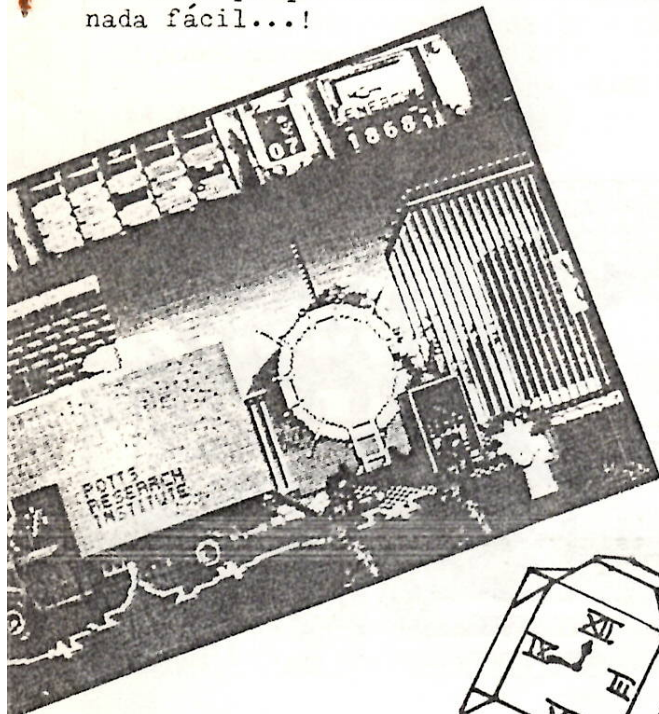


CHINE

Através desta emocionante história há muitos perigos a evitar como letis, soldados medievais, pantânos e profundos rios que drenam toda a nossa rica energia com o profundo objectivo de perdermos as três vidinhas do professor.







Ao estilo de Tusker, este jogo torna-se duro porque retomar o futuro não é nada fácil...!

PMC









SPECTRUM

Se embora não tenha uma versão tão completa como a do Amiga, esta é também muito boa: com um scroll de flip horizontal e gráficos a 3D monocromáticos, apresenta-se um bom jogo que satisfara os mais exigentes tanto a nível de jogabilidade como de originalidade.

	85		85
	87		87
	90		87

C-64







A nível gráfico o jogo mantém-se em relação às outras versões, enquanto o som se encontra soberbo valendo por isso a música durante o jogo. Com grande jogabilidade e durabilidade é mais uma versão a não perder deste magnífico jogo.

	87		87
	87		87
	90		87

AMIGA

O 1º trabalho da Vivid Images foi Hammerfist, e se havia dúvida acerca do próximo jogo e se ele iria manter a qualidade do 1º. Eis a resposta, Time Machine é quase melhor que Hammerfist e no Amiga está soberbo.

É um jogo de aventura "arcade" que se define pelo uso do cérebro em alguns problemas que se tornam obscuros e que precisam de grande raciocínio para serem resolvidos. Com uma grande jogabilidade, este fantástico jogo para Amiga apresenta gráficos detalhados e muito bem coloridos numa bela animação. O som é também bastante bom com alguns efeitos que chamam a atenção até dos mais exigentes. Se procuras um bom jogo que te desafie a mente e o teu sentido de aventura, não percas este!

	88		90
	93		87
	90		93

OUTRAS VERSÕES

Atari ST.

POKE MADNESS

-- SPECTRUM--

Castle Master

Se não estiveres com disposição para andar por todo o lado a abrir portas, basta disparares contra as portas para ires parar ao outro lado.

Manchester UTD

Para imobilizares o adversário no modo de um jogador, basta carregares na tecla O.

-- C-64 --

Pipemania

Aqui estão as "passwords" dos diferentes níveis: NÍVEL 5 - HAHA ;
NÍVEL 9 - GRIN ; NÍVEL 13 - REAP ;
NÍVEL 17 - SEED ; NÍVEL 21 - GROW ;
NÍVEL 25 - TALL ; NÍVEL 29 - YALI.

Untouchables

Se, imediatamente depois do jogo entrar, escreveres TECHNIQUE, durante o jogo poderás repor toda a energia, teclando em F5 e poderás também repor o tempo, teclando em F7.

-- AMIGA --

Kick Off 2

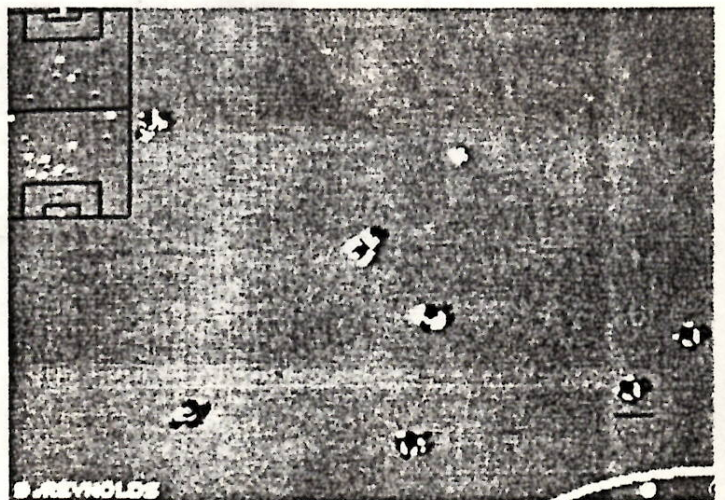
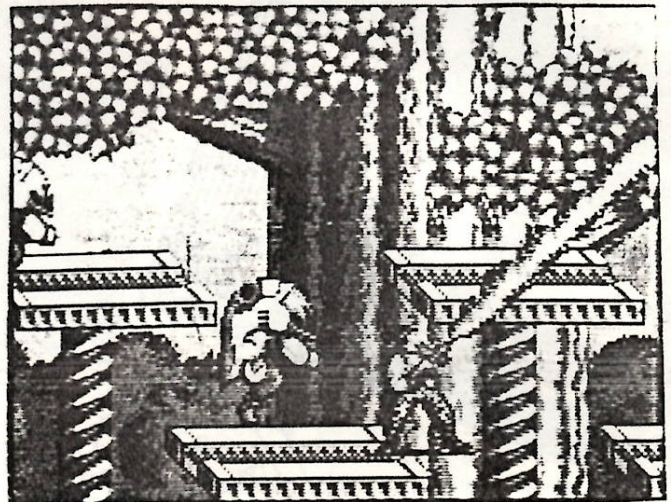
Para marcar golos: 1- corre para a baliza pela zona central do terreno e remata próximo do guarda-redes; 2- Vai aos zig zags com o jogador e ao chegar à baliza contrária remata muito forte; 3- Anda na diagonal e remata forte à figura do guarda-redes. Isto provocará um golo ou um resalto. 4- tenta remates na diagonal, de longe, com muita força.

Nos penalties: 1- Para marcar: tal como em Kick Off, deves disparar quando a seta apontar o centro da baliza. Carregando muito tempo no botão de disparo provocará a saída da bola por cima da baliza. 2- Para defender: quando a bola for rematada pelo jogador contrário, carrega em R (repetição da jogada). Assim poderás ver em que direcção vai a bola. Agora prime a tecla S ("slow motion") e observa.

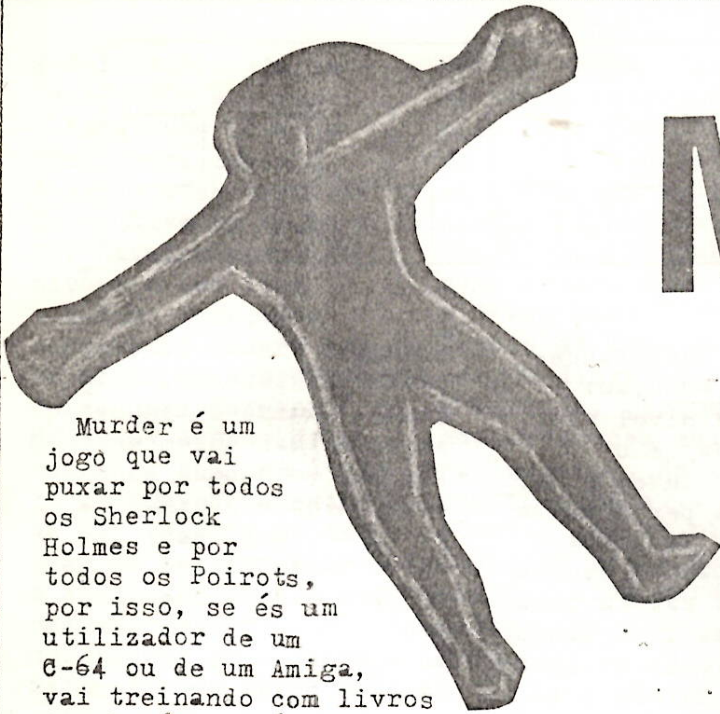
Agora faz o movimento apropriado a defesa e espera que consigas defender.

Venus - The Flytrap

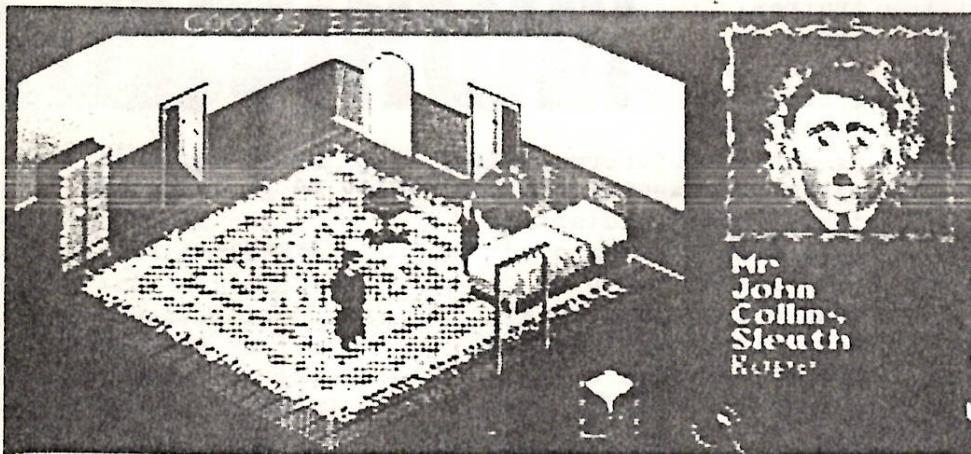
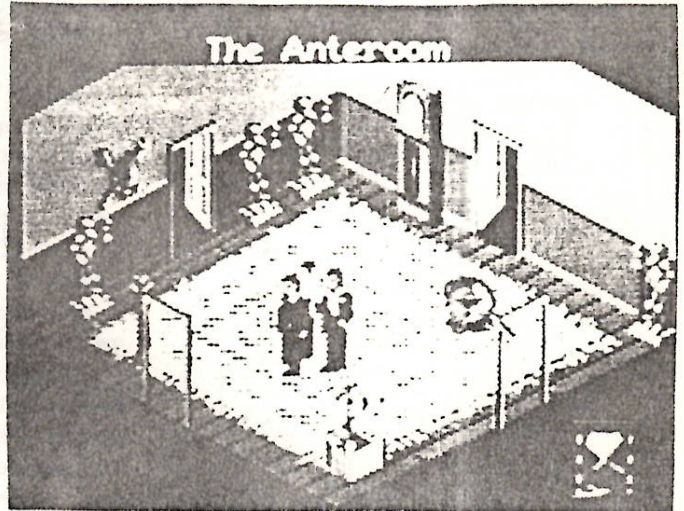
Aqui estão os códigos para os diferentes níveis: NÍVEL 2 (The Frozen Wastes) - MAMTIDS ; NÍVEL 3 (The Dead City) - CICADAS ; NÍVEL 4 (Wood World) - PSYLLIDS ; NÍVEL 5 (Kaverns) - PIERIDS ; NÍVEL 6 (Death City) - SATYRID ; NÍVEL 7 (The Creeping Swamp) - LYCAEMID.



MURDER



Murder é um jogo que vai puxar por todos os Sherlock Holmes e por todos os Poirots, por isso, se és um utilizador de um C-64 ou de um Amiga, vai treinando com livros dos heróis atrás referidos (ou outros) e prepara a lupa e, o mais importante, a inteligência (coisa que não falta a nenhum bom Computomaniaco!) ...

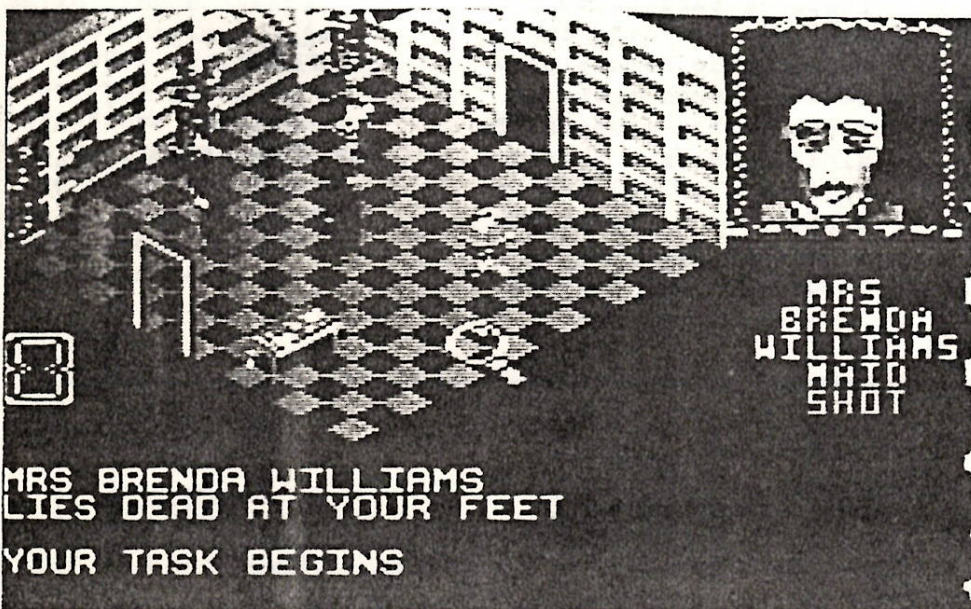


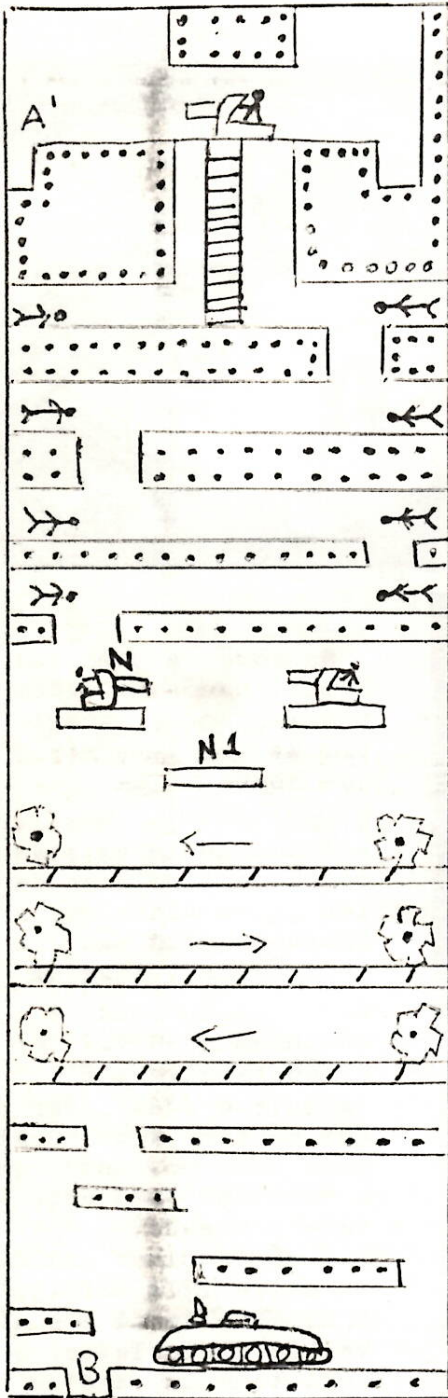
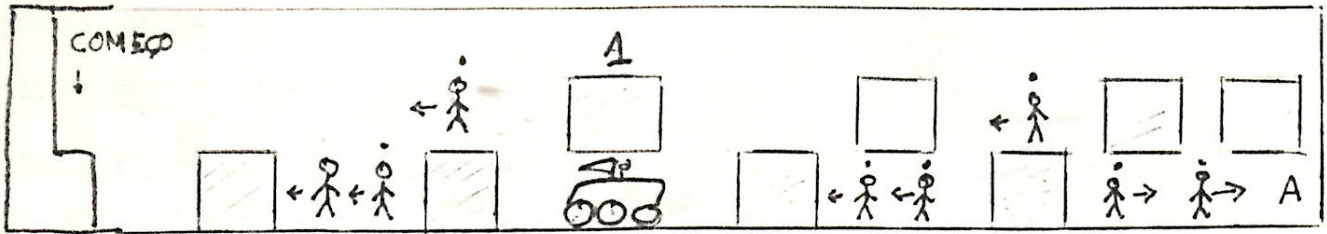
Senhores e Senhoras, Computomaniacos e Computomaniacas, lamento ter de vos informar que houve... um ASSASSINATO!

Actualmente existem cerca de 3 milhões deles (quem disse que a Computomanias não era pedagógica?) imaginados pela US Gold, e advinhem quem vai ter de os resolver. Sim, és tu!; e é de referir que só tens duas horas para cada um, antes que a Scotland Yard archive o processo.

É só escolher uma data entre 1914 e 1945, o nome do local e o nível de dificuldade, que logo tens um caso nas mãos. Uma vez no jogo, terás de examinar o local do crime, procurando impressões digitais nos objectos e interrogando suspeitos para conseguir provas sobre o assassinato. Mas cuidado, que o tempo passa!

PMC





Midnight Resistance-
2º nível - Solução:

Para este nível aconselho o 3-way e o shower. não levem o barrier que se perde muito facilmente. Matem os 3 homens e apanhem as chaves. Depois saltem para a plataforma 1. O tanque aparece e vocês utilizam o shower. Se não o tiverem vão saltando nas plataformas e atirando até o destruir. Andem um pouco para a frente e rastejem






na outra plataforma. Disparem na diagonal que matam os homens, disparem para cima e matam o outro. Quando perto do canhão cuidado com os homens vindos de trás. Saltam nas escadas e vão sempre disparando. O canhão N só aparece quando caímos na plataforma N1. Disparem para baixo para destruir as rodas dentadas, caindo depois para baixo. Chegam agora ao tanque lança-mísseis. Se ainda tiverem o shower basta-vos ir saltando e disparando o shower que conseguem destruir o tanque. Se não tiverem

o shower fiquem lá em cima e disparem na diagonal. Quando o tanque se aproximar mudem de posição (o tanque só aparece quando vamos para baixo, por isso, assim que o virem saltem de novo para cima). Depois de destruído o tanque desçam as escadas e destruam o canhão, matem os homens,

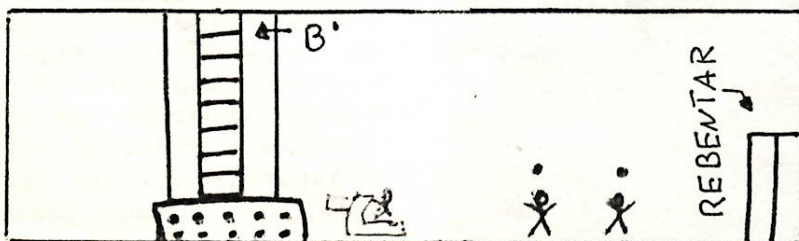
MIDNIGHT

rebentem com a porta e estão no 3º nível!!!

Legenda:

-  - homem com chave
-  - homem rastejante
-  - tanque
-  - tanque lança-mísseis
-  - canhão

JD

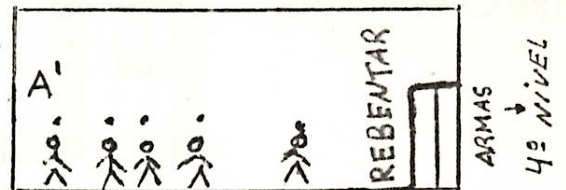


Midnight Resistance -
3º nível - solução:

Para este nível o ideal será terem o 3-way e o shower. Se já os tiverem do outro nível comprem munições e uma vida.

Quando começarem disparem o shower para matar os homens voadores que aparecem. Matem os outros dois homens e comecem a rasgar. Quando chegam ao lança-laser mantam-se no chão sempre a disparar que ele não vos atinge. Subam o monte e matem os 4 homens. Quando chegem





Use o mesmo sistema usado antes. Depois de destruídas coloquem-se onde aquele agora aparecido quadrado não vos atinja com as suas balas, e usem o 3-way para o destruir. Depois de isso avancem sempre disparando para a direita, porque os homens aparecem muito rapidamente. Rebentem com a porta e... 4º Nível!!! No 4º nível disparem sobre os peixes nas cascatas para ganhar uma vida.

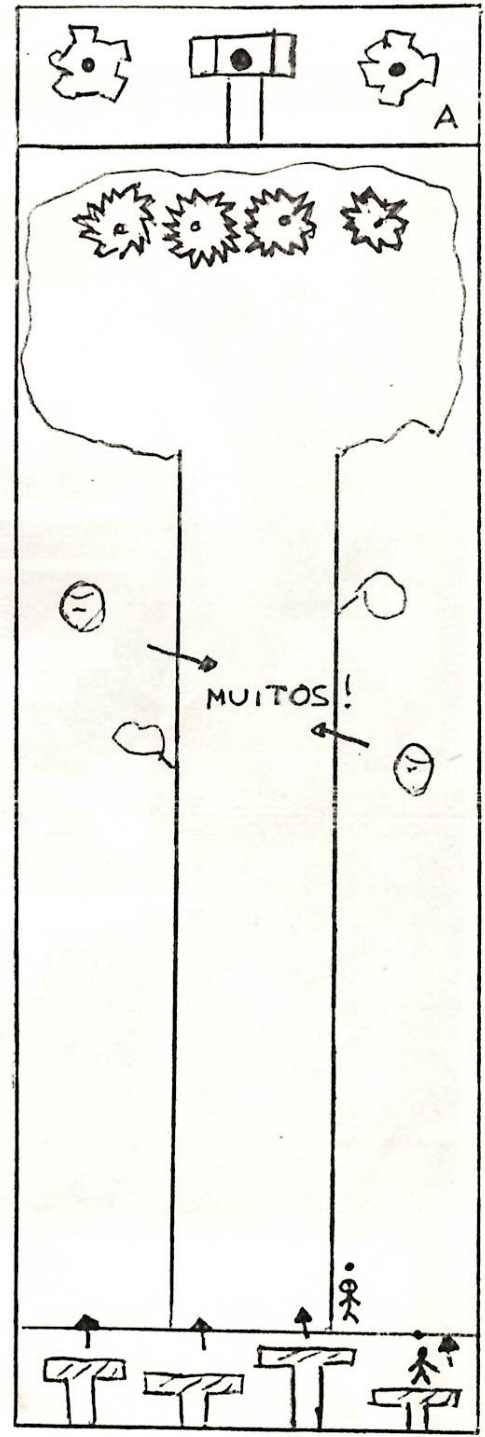


RESISTANCE

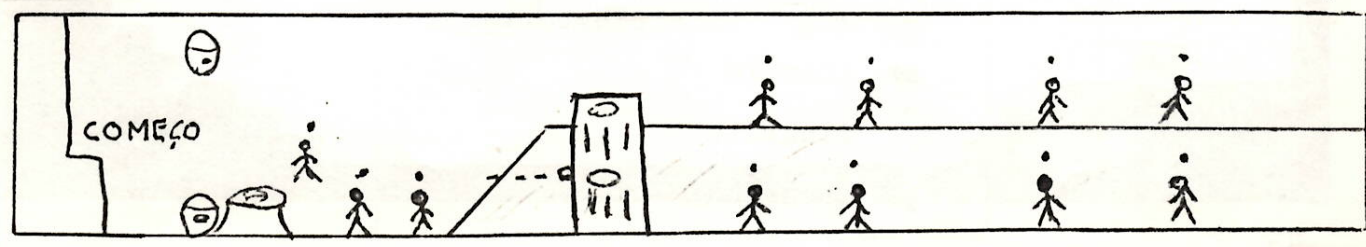
aos elevadores disparem para matar os homens e fiquem com a arma apontada para baixo. É indispensável terem as 2 armas iniciais pois aparecem muitos homens voadores. Assim que aparecer um em cima disparem o shower. Quando aparecer um em baixo usem o 3-way. Quando chegam à copa da árvore utilizem tudo o que tem sobre as 4 rodas que aparecem e que se lançam sobre nós (se tiverem o shower mal as vêem). O ecrã sobe depois mostrando mais duas rodas.

Legenda:

-  - homem com chave
-  - lança-laser
-  - homem voador
-  - rodas



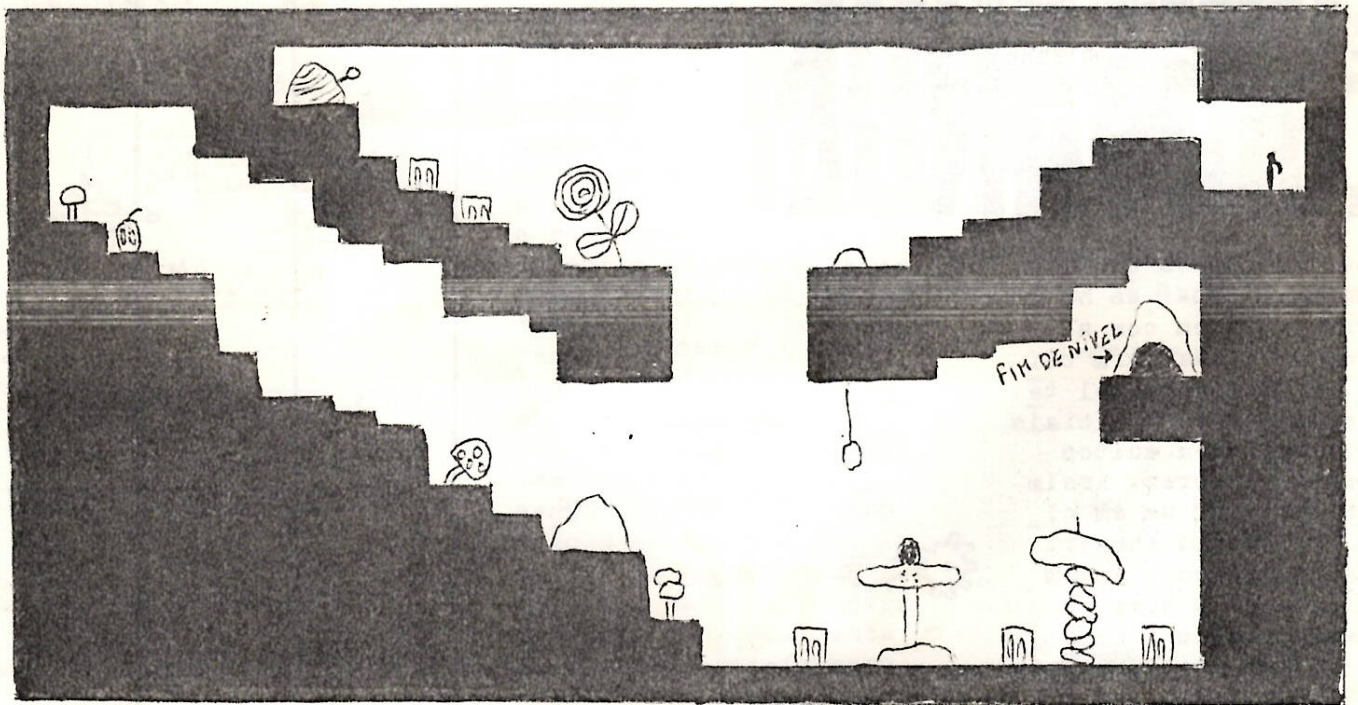
JD











AMIGA

FLOOD*

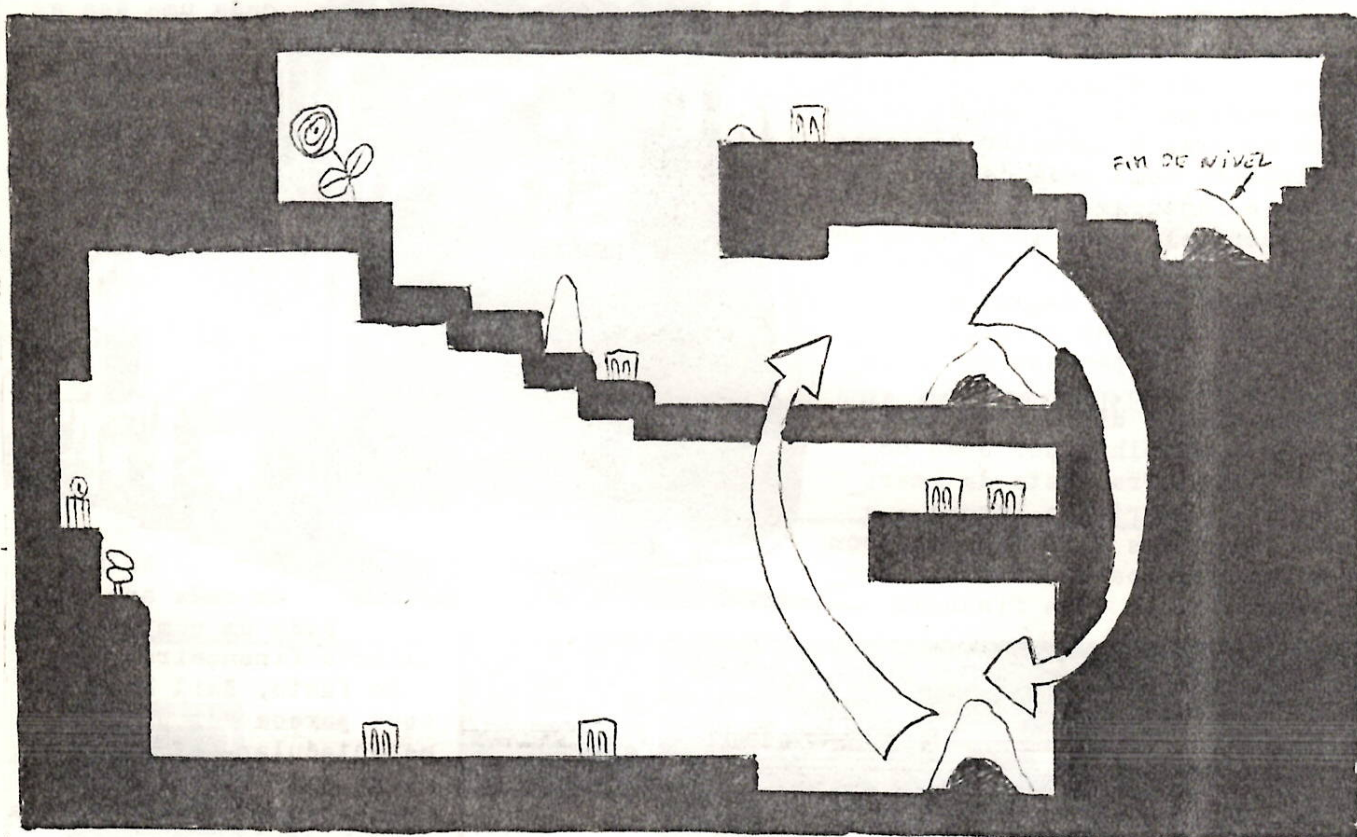
1° NÍVEL*



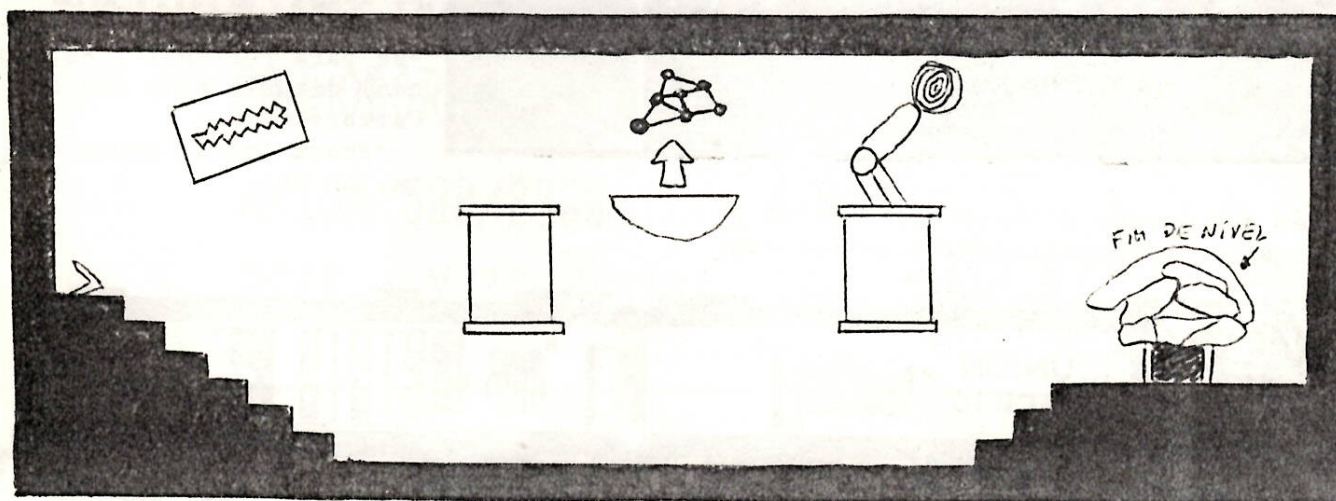
legenda:

			trashcan
			teletransportador
			granada
			dinamite
			boomerang

*2° NÍVEL



3° NÍVEL*



PC

RAIL ROAD TYCOON

megapreviões

"Pouca terra, pouca terra, uh uh". Finalmente está para breve a chegada deste espectacular jogo da Micropose. E é por ser espectacular que o pômos em destaque ocupando parte da nossa secção de Mega-previsões.

Rail Road Tycoon faz-te encarnar um ambicioso empresário com a quantia de, nada mais, nada menos, um milhão de dólares para gastar. O teu único objectivo na vida é investir sábiamente o dinheiro numa rede de caminhos de ferro e facturar o máximo de dinheiro possível. Para isso terás de usar osteus combois para conseguir recursos como óleo, carvão e petróleo para as fábricas certas; transportar correio e pessoas de povoação para povoação.

Existem quatro diferentes territórios para escolher por onde começar - Inglaterra, Este da América, Oeste da América e Europa - e em qualquer deles vais negociar com outros empresários de outras ferrovias. Organiza as tuas finanças

boios, compete com os outros empresários e cria as vias mais vantajosas para que possas obter daí elevados lucros. Podes também construir fábricas ou criar

restaurantes e postos de correio em cada uma das estações. É uma boa maneira de arrecadar mais um di-

ro-ex



tra!

No fim

de cada ano é-nos

dado um completo re-

latório financeiro.

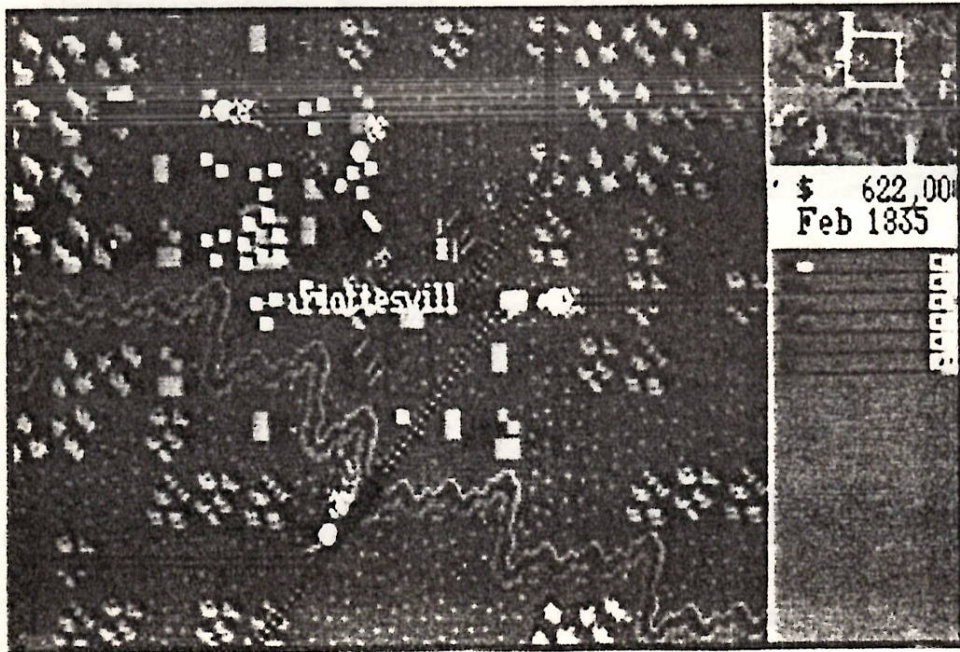
De facto, Rail Road Tycoon parece ser um jogo espectacular, bem à maneira de Sim City, com uma jogabilidade bastante alta e recheda de sequências animadas durante a construção de pontes, por exemplo (eis uma coisa que Sim City não tinha!).

Pena é que só existam versões para 16 bits e que os possuidores de 8 bits tenham que ficar a chuchar no dedo.

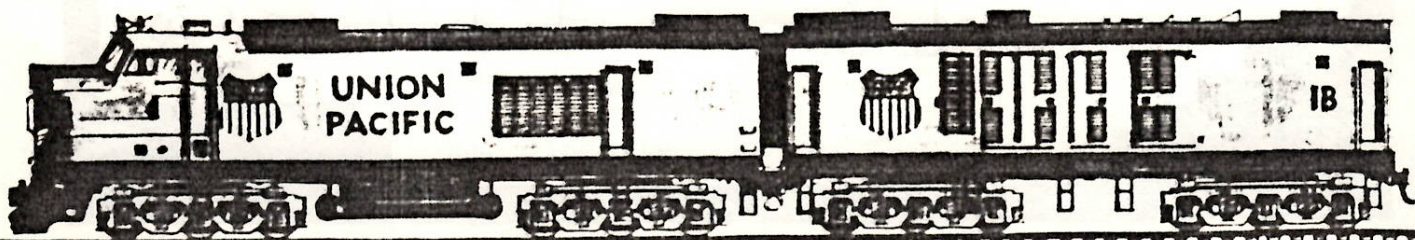
Rail Road Tycoon espera-se para Portugal (espero bem) durante este mês de Outubro.

"Pouca terra, pouca terra, uh uh".

PC



através dos vários menús existentes no jogo, paga aos especialistas, constrói com



CASA

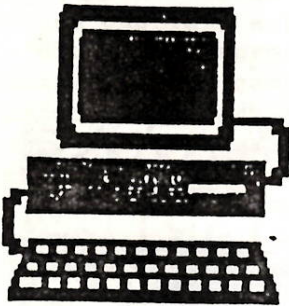
CANU

CC QUELUZ LOJA C2 JUNTO À ESTAÇÃO

LIVRARIA/PAPELARIA

- LIVROS ESCOLARES
- JORNAIS E REVISTAS
- BRINDES
- TODA A ESPÉCIE DE MATERIAL DE PINTURA

• TAMBÉM AQUI PODES ENCONTRAR A TUA COMPUTOMANIAS



C.M. CORREIA
INFORMATICA

SERV.COM.AV.CIDADE LONDRES
LOTE 70/B 2735 CACEM

TEL. 9188674 FAX 9141413

LOJA-AV.ANTONIO ENES, 31

C.COM.QUELUZ L.J.D-7

2745 QUELUZ

TEL. 4358187

IMPORTADORES-ARMAZENISTAS

COMMODORE

AMIGA 500/2000

PC'S / XT'S / AT'S

ARCADES

RACING HERO

O novo jogo das máquinas da Sega não é mais que a união de dois jogos com bastante sucesso: Super Hang-On e Out Run.

O jogo é chamado Racing Hero, e foi buscar o herói (nós com a meta) a Super Hang-On e o sistema de pistas (quando chegamos ao Checkpoint podemos escolher entre dois caminhos, indo levar cada um a uma meta diferente) a Out Run.







Com certeza todos já descobriram o objectivo do jogo: comandar a nossa potente moto através de um tráfego intenso para chegar ao checkpoint no tempo dado, e eventualmente atingir a meta.

Os gráficos (não fosse o jogo da Sega) estão excelentes e os cenários muito originais.

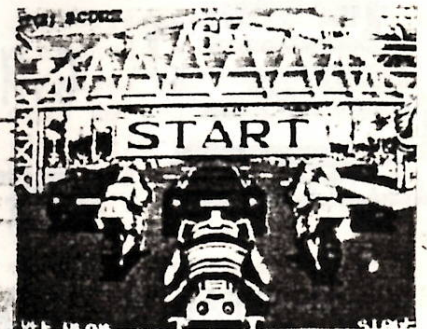
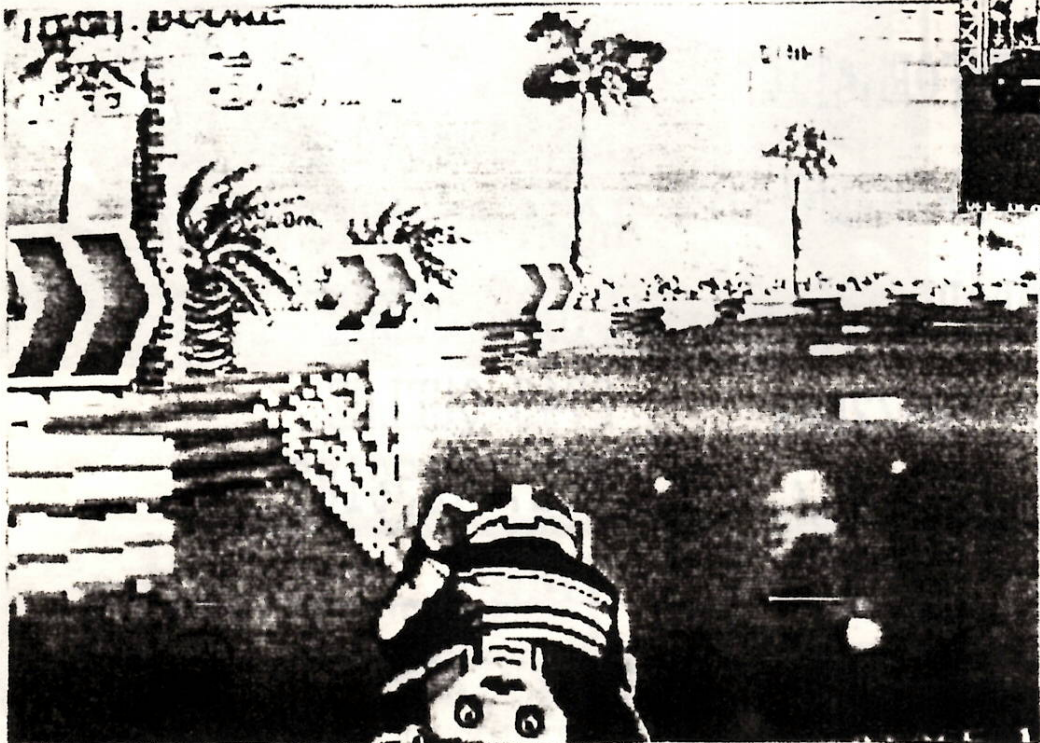
Cada etapa tem o seu tema internacional podendo avistar-se típicos autocarros Londrines na Inglaterra, pirâmides no Egipto e... e o que é que aconteceu com Portugal, com a torre de Belém e algumas caravelas p'ra animar!!!! Esquecidos como sempre...

O jogo tem uma excelente sensação de

velocidade, aliada a uns bons gráficos e a uns controlos eficazes. Um jogo a experimentar por toda a gente e a adorar pelos adeptos da velocidade.

	94		91
	95		95
	90		93

JD



PREVISÕES

Cá estamos mais uma vez para "regressar ao futuro" e ver o que vai por lá em termos de jogos, para trazer apenas alguns títulos para o "passado".

The Spy Who Loved Me, da Tengen/Domark é um destes títulos. Trata-se de mais um jogo da série de James Bond, com muita acção e divertimento. A US Gold contribuiu com Gold Of Aztecs, um jogo que parece excelente, repleto de acção e aventura através do território Azteca. Veja-se pelos 26 MG de gráficos... Já faz um ano que a Firebird lançou Rick Dangerous, jogo que ficou bastante conhecido. Pois caros leitores, vai sair... Rick Dangerous 2. Se for tão bom ou melhor que o primeiro, temos aqui um jogo espectacular.

Quem é que hoje em dia dispensa um jogo de corridas? Ninguém ou quase! Mas Off Road Racer é diferente do que vocês estão habituados. Vale apenas comprar! E a "puzzle-mania" não termina! A contribuir está a Ocean ao produzir Plotting. Vejam que vale a pena! Mais assassinatos e criminosos envolvidos em... Murder, mais uma produção da US Gold para os microcomputadores. Temos de investigar crimes, roubos e para surpresa, temos de competir com a Scotland Yard.

E mais uma conversão das máquinas: Golden Axe. Está quase a sair para Amiga e espera-se para breve as suas versões para outros computadores. Lembra-se de Special Criminal Investigation, que apresentámos no mês de maio para as máquinas de jogos? Pois agora é a vez do Amiga, C-64 e Spectrum!

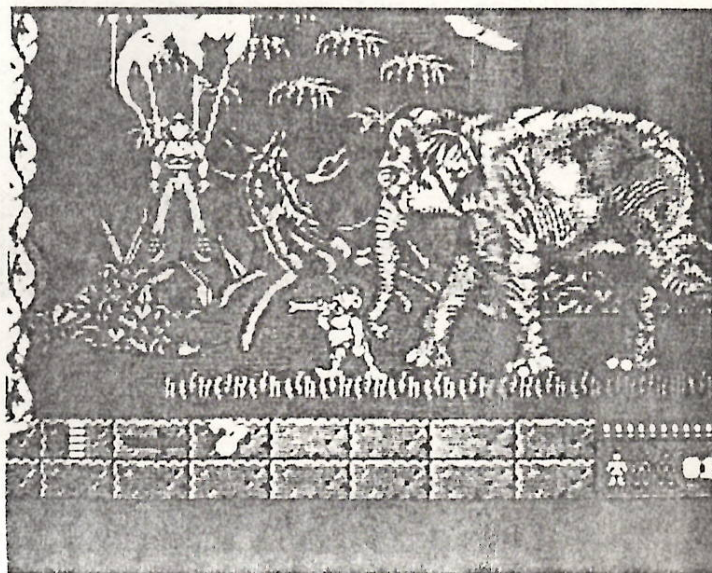
Advinhem quem vai trazer Gremlins 2 para os computadores caseiros? Decerto pensaram nalguma editora inglesa ou francesa. Pois enganaram-se! É espanhola! É isso mesmo, a Topo Soft é quem se vai encarregar dos monstros de Gremlins 2. Esperemos que seja um bom jogo, como aqueles nos têm presenteado.

E os jogos de futebol é que não param de sair, um atrás do outro! Depois de Manchester United e Liverpool, é a vez do Everton FC passar aos computadores. Por este andar, qualquer dia já anda por aí o SL Benfica, o FC Porto ou o Sporting CP. E para terminar só falta referir que vai sair, só para 16 bits, Ports Of Cale. Tra-

ta-se de um jogo de administração, onde controlamos uma frota de barcos de comércio. Talvez mais um jogo na linha de Sim City e Rail Road Tycoon. Este último tem uma Megaprevisão, que devemos ler para ficarem a saber tudo sobre este jogo em que controlamos uma companhia ferroviária.

Agora só me resta despedir-me e desejo que todos estes títulos referidos cheguem depressa a Portugal! Adeus e até à próxima oportunidade.

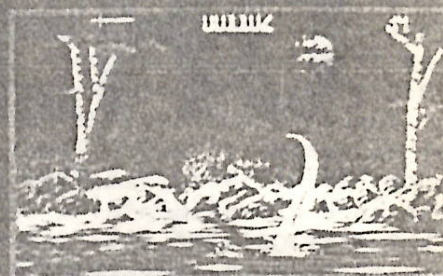
PC



UNREAL

"Best arcade game on Amiga" GEN 4

ENTER THE MAGICAL WORLD OF UNREAL
AND OVERCOME THE ALL POWERFUL
MASTER OF DARKNESS!



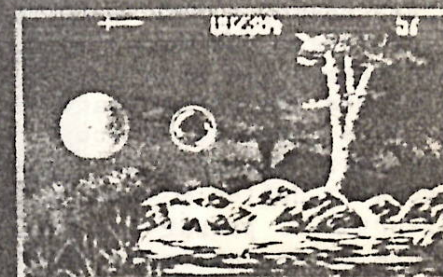
FIVE different types of INTERACTIVE MUSIC along with incredible sound effects, such as the rushing waters of a river, the crackling of fire...



"A completely INTERACTIVE environment: feel free to run and jump up and down hills, but be careful not to slip on the snow and ice or be blown off a cliff by the wind!"



Stunning TWO and THREE DIMENSIONAL graphics. A VARIETY of monsters, dragons and bizarre enemies with their own strategies and different weapons.



Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente

UBI SOFT

UNREAL